

Alex Kidd

High-Tech World



ATENÇÃO:

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se ao mínimo a 2,5m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante o jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho ALEX KIDD: HIGH-TECH WORLD no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Para começar o jogo, aperte o Botão 1 ou 2.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Alex Kidd: High-Tech World

Você é Alex Kidd, o príncipe herdeiro do planeta Redactian.

Você é conhecido por vários apelidos, tais como herói, almofadinha e garotinho orelhudo! Mas você será sempre um garoto!

Por isso você ficou todo excitado, quando seu velho amigo Paul falou a respeito do mais novo e fantástico fliperama, o mundo High-Tech (High-Tech World). Não é muito longe... logo depois do floresta, fora da cidade. Depois de Paul ter lhe falado sobre os novos jogos, ele disse alguma coisa a respeito de um mapa com todas as indicações de como chegar lá. O problema é que o mapa foi rasgado em oito pedaços, escondido em diferentes locais do castelo! Quem teria feito isso? Paul, naturalmente. Às vezes ele é muito safado!

Eis um novo desafio para Alex! Você deve encontrar os oito pedaços do mapa, atravessar a floresta, encontrar um passe de viagem e atravessar a cidade até os fliperamas, antes que ele feche às 17:00 h. O que? Já são 9:00 h? Vamos embora... cada minuto é essencial!

Assuma o controle



Botão Direccional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Alex Kidd: High-Tech World, desenvolve-se em dois modos diferentes: Cenas de Aventura e Cenas de Ação. O joystick trabalha de forma diferente para cada tipo de cena.

Cenas de Aventura

Castelo e Cidade

Botão D: Movimenta Alex para a direita e para a esquerda. Movimenta o cursor.

PARA CIMA: Para subir escadas.
Entrar em habitações/edifícios.
Examinar objetos.

PARA BAIXO: Para descer escadas.

Botão 1: Muda a tela GAME e a tela MAP/INVENTORY.

Botão 2: Faz avançarem as telas de mensagens. Confirma as seleções do cursor.

Cenas de ação

A Floresta

Botão D: Movimenta Alex para a direita ou para a esquerda.

Botão 1: Salta (Alex poderá saltar mais alto se o botão for mantido pressionado).

Botão 2: Arremessa estrelas.

Objetivo

O objetivo de Alex Kidd: High-Tech World é chegar aos fliperamas do High-Tech World antes de ele fechar às 17:00 h.

Para consegui-lo, você deve realizar três tarefas:

1. Encontrar os oito pedaços do mapa.
2. Lutar contra os Ninjas que infestam o bosque.
3. Pegar o passe de viagens nos limites da cidade e chegar aos fliperamas antes que feche.

Fim do jogo

Você começa o jogo com uma vida. Se você a perder, o jogo termina. Você pode perder a vida no castelo ou na cidade por uma desgraça.

Você pode perder a vida na floresta se for atingido pelo Ninja Shuriken ou se cair na água.

O jogo terminará automaticamente quando o temporizador chegar às 17:00 h.

Mas... caso isto aconteça fora do castelo, você poderá continuar no jogo no começo da área onde perdeu a vida, selecionando o comando **RESUME**.

E vamos começar!

Existem duas formas de começar o jogo: desde o início ou utilizando uma senha. As opções são apresentadas quando você pressiona o **Botão 1** ou **2** enquanto aparece a tela de apresentação.



Faça a sua escolha com o **Botão D** e pressione o **Botão 2** para confirmá-la.

Nota: Quando o jogo termina na floresta ou na cidade, a tela que aparecerá a seguir, será **START/RESUME**. Escolhendo **RESUME** sem ter desligado o jogo, você será levado ao início da cena da floresta sem que precise dar a senha.

Senhas

Você receberá uma senha ao sair do castelo. Para utilizá-la a fim de voltar ao jogo, selecione **RESUME A GAME** e pressione o **Botão 2**. Você verá então a tela da senha.



Utilize o **Botão D** para escolher os símbolos apropriados, movimentando a janela para cima, para baixo, para a direita ou para a esquerda. Pressione o **Botão 2** para confirmá-los, ou o **Botão 1** para cancelá-los. Caso a senha

que você escolheu não estiver correta, você receberá a mensagem “WRONG” (errado) e você voltará à tela inicial. Se isto acontecer, confira a sua contra-senha antes de entrar novamente.

Quando a contra-senha estiver correta, o jogo deverá ser reiniciado no começo da floresta.

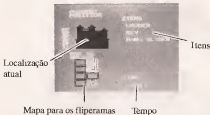
No castelo de Alex

No castelo você deve encontrar os oito pedaços do mapa que Alex necessita para chegar aos fliperamas. Os pedaços estão espalhados por todo o castelo... nos lugares mais incríveis!

Para encontrar o mapa, colha informações com as pessoas que você encontrar no castelo. Às vezes poderão lhe dar alguma dica!

Lembre-se... o jogo terminará se você for pego pelas pequenas armadilhas que estão espalhadas por todo o castelo!

Tela do mapa



Quando estiver no castelo, pressione o Botão 1 para fazer aparecer a tela do mapa, que fornecerá a você importantes informações sobre o seu progresso no jogo.

Items: Mostra quantos itens você já encontrou.

Localização atual (current position): Mostra exatamente em que lugar do castelo você se encontra.

Mapa para os fliperamas (map to the arcade): Mostra quantos pedaços do mapa você possui.

Tempo (time): Mostra as horas.

Lembre-se: você tem até as 17:00 h, para chegar até os fliperamas.

Em pleno jogo

No castelo você deverá subir e descer degraus, escadas, além de entrar em aposentos.



Para subir degraus:
Coloque Alex de frente para o degrau e pressione o Botão D para cima.



Para descer degraus:
Coloque Alex de frente para o corrimão e pressione para baixo para descer.



Para subir ou descer escadas: Coloque Alex de frente para a escada e pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para fazê-lo subir ou descer.



Para entrar num aposento: Coloque Alex de frente para as portas e pressione o **Botão D** para cima.

Nota: O relógio avança 5 minutos cada vez que você entra num aposento.

Dentro dos aposentos: Quando você entrar num aposento, verá uma mensagem na parte inferior da tela.

Pressione o **Botão 2** para fazer a mensagem avançar ou para continuar a conversar com as pessoas que se encontram no local.



Investigando os itens:

Caso você queira mais informações sobre alguma coisa que você encontrar num aposento ou corredor, coloque Alex de frente para o objeto e pressione o **Botão D** para cima.

Leia a mensagem na parte inferior da tela e utilize o **Botão D** para escolher opções quando necessário.



Testes:

Até príncipes herdeiros têm de ir à escola! Mary, a governanta, é também a professora. E surpresa... hoje é dia de prova!

Utilize o **Botão D** para escolher as respostas que

você considerar certas no teste de múltipla escolha, e pressione o **Botão 2** para confirmá-las. Se você se sair bem, talvez Mary possa ajudá-lo. Se não... diga apenas que a Mary é uma professora muito exigente.



Na floresta

Depois do castelo, Alex deverá encontrar seu caminho através da floresta, em direção à cidade. A floresta está cheia de ninjas, azuis, todos esperando acertar Alex com suas estrelas voadoras!

Se Alex for tocado por um ninja ou atingido por suas estrelas voadoras, o jogo acabará. Mas Alex tem o poder de combatê-los. Nenhum príncipe em seu juízo perfeito viajaria através das florestas infestadas de ninjas sem as suas próprias estrelas voadoras! Pressione o **Botão 1** para lançar as estrelas e o **Botão 2** para pular.



GP

Existem muitas moedas de GP espalhadas pela floresta. Pegue as moedas com Alex. Quantas mais você tiver, mais coisas poderá comprar na cidade.

A cidade



Para chegar à cidade onde está o mundo High-Tech (High-Tech World), você necessita de um passe de viagem. Você pode consegui-lo na cidade... se for esperto o suficiente para encontrá-lo.

Enquanto você conversa com as pessoas da cidade, faz compras e vende bens, você obterá dicas sobre como conseguir um passe de viagem.

Se você chegar perto o suficiente das pessoas nas lojas, poderá conversar com elas. Para escolher uma mercadoria utilize o **Botão D**. Para confirmá-la utilize o **Botão 2**.

Na cidade, para ficar informado das suas possessões, pressione o **Botão 1**. Pressionando-o novamente, você voltará ao jogo.

Nota: Como no castelo, à entrada nas lojas ou na passagem de portas, o relógio avançará 5 minutos.

O checkpoint



Se você conseguir passar pelo checkpoint, você terá vencido o jogo! Mas você não poderá passar a menos que possua um passe de viagem.

Algumas pessoas que você conhecerá



Alex Kidd

Herói, príncipe herdeiro, e um bom garoto de orelhas grandes! Ele quer ir para o novo mundo High-Tech.



Alex's Papa

Um homem despreocupado. Às vezes ele é um tanto esquecido.



Spot

O cachorro do Alex, naturalmente.



Alex's Mama

Uma simpática senhora. Mas é bom não aborrecê-la.



Rockwell

Um bom amigo de Alex. Às vezes ele dá um bom conselho.



Mary

A governanta do castelo e professora. Está na hora do teste, Alex!



John

O guarda da biblioteca. John é um agradável companheiro que poderá ajudá-lo... se você souber o que está procurando.



James

É o mordomo do castelo. Quando sente frio, ele queima coisas para se aquecer.



Paul

O garoto que
rasgou o mapa!
Ele é um bom
amigo, às vezes...
e um safado
quase sempre!



Barbara

É uma das
damas da corte,
que gosta de ler
e cozinhar!



Tom e Mark

Eles aparecem
apenas por um
instante. Mas
onde e quando?



Bob

O guarda dos
portões. É um
bom amigo do
Alex, mas
obedece a
palavra do rei,
mantendo os
portões fechados.

Dicas úteis

- Lembre sempre que este é um jogo com limite de tempo.
Fique de olho no relógio.
- Existe uma certa ordem para obter o mapa e os itens necessários na cidade. Anote onde você encontra as coisas durante o jogo, para futuras referências.
- Você poderá obter uma nova informação entrando num aposento mais tarde, mas é bom lembrar que, cada vez que você entra num aposento, perde 5 minutos.
- Leia os sinais que você encontrar nas paredes. Eles às vezes contêm dicas que podem ajudá-lo a ganhar o jogo.
- Nem todos na cidade vão lhe dizer a verdade!
- Quem são Tom e Mark? Onde e quando eles aparecem? E o que eles têm que ver com "45 from 30"?
- Na cidade, estar no lugar certo, na hora certa, é muito importante!
- Faça mapas de onde você encontrou objetos no castelo e na cidade!

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretos de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

TEC TOY

Nº 0212780583

REGISTRO EM CARTELA Nº 1 - 1988/89

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermanno Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000

TELEFONE: (011) 831-2266

TEC TOY

PROYECTO
NA JORA TECNICA
DE MURROS